

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan peran manusia yang sangat penting bagi kehidupan. Adanya peran pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kualitas yang sangat baik agar mampu berkompetensi dan melakukan persaingan global dalam kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini diperkuat dalam UU NO 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, menyatakan bahwa “sistem pendidikan nasional bertujuan memberikan pendidikan yang bermutu serta relevansi dan efisiensi untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha dan akhlak mulia dalam mencerdaskan anak bangsa sesuai dengan tuntunan perubahan lokal, nasional, maupun global dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.”

Pemerintah mendukung penuh pendidikan sebagai peran penting yang dibutuhkan oleh manusia bagi kehidupan melalui upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan melalui pembenahan kurikulum. Dari tahun ke tahun, pemerintah sudah beberapa kali membenahi kurikulum pendidikan. Hingga saat ini pada tahun 2018, yang sebelumnya pada tahun 2006 menggunakan kurikulum pendidikan tingkat satuan pendidikan (KTSP) berganti menjadi kurikulum 2013 yang mulai dilaksanakan pada tahun 2013 hingga berjalan sampai sekarang.

Penerapan pembelajaran kurikulum 2013 lebih berpusat dan berorientasi pada aktivitas siswa. Sani (2015: 45) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kurikulum 2013 lebih ditekankan pada siswa untuk belajar observasi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan mengkomunikasikan hasil belajar. Tidak hanya itu tetapi guru juga ditekankan untuk memiliki pengetahuan pendekatan saintifik untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Kualitas pendidikan saat ini secara nyata tidak berjalan secara maksimal. Banyak permasalahan yang menyebabkan pendidikan belum berjalan dengan maksimal untuk mencapai tujuan. Terutama pada jenjang sekolah dasar,

permasalahan yang selalu dihadapi dalam pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dimana proses pembelajaran saat ini masih banyak yang dilakukan secara konvensional meskipun sudah menerapkan kurikulum 2013.

Salah satu lemahnya proses pembelajaran dikarenakan minimnya sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam penerapan di dalam kelas guru masih terpacu dan terbiasa dengan pembelajaran kurikulum sebelumnya yang bersifat konvensional. Dimana guru selalu memaksa siswa untuk menghafal segala informasi yang didapat kepada siswa secara terus menerus tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas belajar mandiri menemukan sebuah ide-ide atau gagasan-gagasan baru dan konsep pengetahuan sendiri.

Pembelajaran yang terjadi seperti itu merupakan pembelajaran yang tidak sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 dan belum mencapai tujuan pembelajaran matematika sesungguhnya. Adapun tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dipaparkan oleh Depdiknas dalam Susanto (2016: 190) diantaranya: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Amir dan Risnawati (2016:8) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses pembelajaran yang ditingkatkan guru dalam mengembangkan kreatifitas berpikir siswa dan meningkatkan kemampuan menciptakan pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan materi matematika secara baik. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat

penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga termasuk dalam kompetisi persaingan global. Dalam dunia pendidikan banyak siswa yang tidak menyukai muatan matematika.

Pitadjeng (2015:3) menyatakan bahwa banyak siswa SD tidak menyukai matematika, matematika dianggap sebagai pembelajaran yang sulit, yang disertai dengan guru yang dianggap angker, killer, menakutkan, tidak menyenangkan, dan membosankan. Akibat jangka panjang yang didapat dalam proses pembelajaran matematika seperti ini menyebabkan siswa takut, tidak suka belajar matematika, dan merasa tertekan ketika proses belajar berlangsung sehingga menimbulkan prestasi siswa semakin rendah.

Akibat nyata prestasi yang didapat dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar saat ini sangat tertinggal jauh dengan negara-negara lain. Hal ini berdasarkan hasil TIMSS (*Trend In International Mathematics and Sciencs Study*) yang diadakan oleh IEA (*the International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) yang dilaksanakan pada siswa kelas 8 dan siswa kelas 4 SD/MI. Pada tahun 2011 dilaksanakan pada siswa kelas 8 mendapatkan hasil 386 poin dengan hasil peringkat 38 dari 45 negara. Sedangkan pada tahun 2015 pertama kali dilaksanakan pada siswa kelas 4 SD/MI mendapatkan hasil 397 poin dengan hasil peringkat 45 dari 50 negara.

Berdasarkan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang dinaungi oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*). Pada tahun 2009 pada muatan matematika menunjukkan hasil dengan skor 371, pada tahun 2012 hasil meningkat dengan skor 375, dan pada tahun 2015 hasil menunjukkan dengan skor 386. Hasil PISA menunjukkan dari tahun 2009 sampai tahun 2015 mengalami peningkatan sedikit demi sedikit. Rendahnya prestasi hasil TIMSS dan PISA yang diperoleh indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum berjalan secara optimal.

Salah satu kurang optimalnya proses pembelajaran matematika berlangsung karena banyak siswa tidak menyukai bahkan benci dengan gurunya sendiri. Hal ini menyebabkan siswa sangat sulit untuk memahami materi dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Seiring dengan tujuan pembelajaran matematika

tersebut. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika harus menjadi sarana untuk meningkatkan daya pikir, kreativitas, penalaran, dan kemampuan matematis siswa dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah.

Pitadjeng (2015: 5) menyatakan bahwa anak akan merasa senang belajar matematika dan memahami materi apabila guru juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini guru harus berupaya menerapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa. banyak hal yang harus diperhatikan oleh guru, diantaranya memahami perkembangan siswa dalam proses pembelajaran matematika, memahami cara menyampaikan materi dengan menyenangkan, dan mempunyai cara tepat menjadikan siswa senang dan tidak merasa bosan ketika belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika di kelas IV SDN Geneng 2. Tidak dijumpai pembelajaran yang menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran matematika guru masih menunjukkan sikap serius dan suasana belajar menjadi tegang. Tidak ada strategi pembelajaran yang digunakan untuk memberikan kualitas belajar. Sebelum masuk ke materi guru tidak memberikan apersepsi, menggunakan contoh di kehidupan sekitar, dan memberikan stimulus untuk menghantarkan siswa masuk kedalam materi secara pelan-pelan. Guru hanya menerangkan materi melalui buku pegangan, melakukan tanya jawab, memberi rumus secara langsung, memberikan contoh soal, melakukan drill atau memberikan soal terus menerus, dan kurangnya penanaman konsep terhadap siswa.

Akibat yang terjadi dalam proses pembelajaran siswa merasa tertekan, merasa bosan dan tidak nyaman ketika pembelajaran matematika berlangsung. Siswa hanya pasif mendengarkan, membaca, dan mengerjakan soal-soal. Tidak ada kesempatan siswa untuk bereksperimen, berkreaitivitas, dan memberikan pengalaman untuk mendapatkan sebuah konsep dari usahanya sendiri. Sehingga tidak ada materi yang sudah disampaikan terkenang dipikiran siswa dan siswa lebih mudah lupa dan selalu mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal.

Hal ini yang membuat siswa untuk melakukan kecurangan menyontek ketika lupa rumus dalam kesulitan mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru mengaitkan dengan lingkungan sekitar apabila benda tersebut mudah dijumpainya. Guru hanya menggunakan buku pedoman guru ketika mengajar, sehingga teralu sering memberikan soal-soal rutin. Sebagian besar siswa masih kurang dalam menyelesaikan soal cerita. Siswa masih kurang dan kesulitan dalam memahami kalimat dalam soal cerita dan rumus. Inilah kesulitan yang sering ditemui dalam pembelajaran matematika.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa banyak ditemui siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Alasan dari mereka adalah banyak rumus yang harus dihafalkan. Guru tidak memberikan konsep untuk menentukan sebuah rumus terlebih dahulu, tetapi siswa dipaksa untuk masuk langsung ke rumus. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran, yang digunakan hanyalah garis busur. Siswa dibiasakan mengerjakan soal essay daripada soal cerita. Dan siswa hanya memahami mengerjakan soal cerita dengan langsung menghitung dan ada jadi, sedangkan soal biasa hanya langsung menghitung. Akibatnya siswa merasakan kesulitan bila mengerjakan soal cerita karena pertanyaan-pertanyaan yang sulit dan kesulitan dalam memahami kalimat dalam soal cerita. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru dalam wawancara sebelumnya.

Bukti nyata hasil tes prasiklus kelas IV SDN Geneng 2 menunjukkan bahwa hasil prasiklus siswa dalam materi FPB dan KPK masih rendah dan banyak siswa belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70. Rata-rata nilai prasiklus sebanyak 42,71. Dengan 36% atau 5 siswa yang tuntas mencapai KKM dan 64% atau 9 siswa yang belum tuntas mencapai KKM dengan jumlah 14 siswa dalam satu kelas. hal ini membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa bahwa guru jarang melatih mneyelesaikan soal cerita sehingga menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sangat rendah.

Berdasarkan bukti-bukti tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis kelas IV SDN Geneng 2 masih rendah dan belum menacapai hasil yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes prasiklus, siswa belum bisa memahami soal dengan baik. Sehingga siswa belum mampu menentukan strategi penyelesaian masalah dengan tepat. Maka proses dalam melakukan penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa juga salah. Begitupun juga dengan proses memeriksa kembali. Lemahnya siswa dalam memahami masalah dikarenakan siswa terbiasa dan selalu terlatih dengan mengerjakan soal-soal essay dengan pertanyaan yang jelas dan mudah dipahami. Sehingga siswa mudah mengerjakannya.

Permasalahan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dalam penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniadi dan Purwaningrum (2018) dengan hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dikarenakan siswa tidak bisa memahami masalah dan tidak bisa melakukan operasi hitung dengan baik. Dengan banyaknya permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak hanya siswa di SDN Geneng 2 saja tetapi masih banyak siswa- siswa lain yang masih rendah dalam kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kenyataan dalam dunia pendidikan pada muatan pembelajaran matematika kemampuan utama yang harus dikembangkan dan dikuasai adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Branca (dalam Hendriana dan Soemarmo, 2014: 23) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis adalah tujuan penting dalam pembelajaran matematika karena proses pemecahan masalah matematis adalah jantungnya matematika. Tidak hanya itu kemampuan pemecahan masalah juga sangat penting menjadi bekal siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan bekal untuk berkompetensi secara global.

Adanya permasalahan lemahnya proses pembelajaran dan minimnya kemampuan pemecahan masalah matematis di kelas IV SDN Geneng 2. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah

menggunakan salah satu pendekatan pembelajaran saintifik. Teori *Dyer* (dalam Sani, 2015:53) menyatakan bahwa pembelajaran saintifik merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik aktif dengan tahapan-tahapan mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, menalar, dan melakukan komunikasi.

Salah satu pendekatan pembelajaran saintifik adalah pembelajaran inkuiri. Pembelajaran inkuiri adalah salah satu pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Shoimin (2014: 85) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik untuk menadapatkan pengalaman belajar dalam menemukan konsep atau pengetahuan materi sesuai permasalahan yang diajukan. salah satu keunggulan pembelajaran inkuiri adalah menekankan pengembangan aspek kognitif secara progresif. Adapun ciri khas dalam pembelajaran inkuiri adalah pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan suatu konsep atau pengetahuan sendiri. Adapun langkah-langkah pembelajaran inkuiri adalah (1) orientasi, (2) merumuskan masalah, (3) merumuskan hipotesis, (4) mengumpulkan data, (5) menguji hipotesis, (6) kesimpulan. Dengan pengalaman mencari atau menemukan konsep yang dilakukan oleh siswa sama saja kita melatih siswa untuk memahami suatu masalah. Sedangkan konsep yang ditemukan memudahkan siswa untuk menentukan strategi pemecahan masalah dan menyelesaikan suatu masalah.

Dale (dalam Sani, 2016: 60-61) menyatakan bahwa dalam kerucut pengalaman, daya ingat dari apa yang dibaca dan didengar sebesar 20%, mengingat apa yang dilihat sebesar 30%, mengingat dari apa yang dilihat dan didengar sebesar 50%, mengingat dari apa yang dikatakan sebesar 70%, mengingat dari apa yang dilakukan sebesar 90%. Berdasarkan teori tersebut siswa yang hanya membaca dan mendengar dalam pembelajaran hanya memiliki daya ingat 20% untuk mengingat pengetahuan yang didapat dalam belajar. Sehingga siswa sering mudah lupa ketika sudah mendapatkan pengetahuan dan ilmu yang didapat dan pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata langsung dilakukan oleh siswa dalam mencari atau menemukan konsep atau pengetahuan dan melakukan presentasi hasil konsep yang ditemukan memiliki daya ingat sebesar 90%. Dengan ini siswa tidak akan mudah lupa dengan apa yang sudah didapatkan dan siswa tidak perlu lagi menghafal rumus. Hal ini memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan percaya diri. Untuk itu dengan pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dalam pembelajaran matematika.

Beberapa penelitian yang dilakukan dengan pembelajaran inkuiri salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nadhifah dan Afriansyah pada tahun 2016. Dengan hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *inquiry* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Dalam pembelajaran *inquiry* membuat siswa lebih aktif bertanya dan melakukan diskusi dalam pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran inkuiri memberikan peluang dalam pembelajaran matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan aktifitas siswa dan menjadikan motivasi belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Menunjang pembelajaran inkuiri menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran inkuiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator untuk menunjang pembelajaran. Piaget (dalam Pitadjeng: 2015: 36) menyatakan bahwa anak SD yang berusia 6/7 – 12 tahun membutuhkan bantuan manipulasi benda-benda konkret yang relevan untuk mendapatkan pengalaman langsung. Adapun salah satu media benda konkret untuk mendapatkan pengalaman langsung sesuai dengan pembelajaran inkuiri adalah media *puzzle*. Dengan media *puzzle* memudahkan siswa untuk bermain secara nyata atau dapat dipegang secara langsung dalam menemukan sebuah konsep atau pengetahuan sesuai dengan permasalahan. Terutama permasalahan terkait dengan materi keliling dan luas persegi panjang dan segitiga.

Turmudi (2009: 90) menyatakan bahwa game dan *puzzle* adalah salah satu sarana membangunkan siswa untuk melek matematika. Dengan digunakannya

game dan *puzzle* dalam pembelajaran matematika menjadikan perubahan yang awal mulanya siswa tidak menyukai pembelajaran matematika berganti menjadi pembelajaran yang disukai oleh siswa. *Puzzle* adalah permainan edukatif bongkar pasang dengan cara menyusun kepingan-kepingan *puzzle* untuk membentuk sebuah gambar.

Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* segita. Media *puzzle* segita merupakan salah satu media permainan. *Puzzle* segita adalah permainan bongkar pasang kepingan *puzzle* yang terdiri dari kepingan satuan persegi dan segitiga. Permainan *puzzle* ini digunakan untuk menemukan sebuah konsep keliling, luas persegi panjang, dan segitiga. Media *puzzle* segita digunakan pada tahap menguji hipotesis dimana siswa berdiskusi menyelesaikan masalah dalam menemukan konsep keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga berdasarkan data-data yang ditemukan dalam menyelesaikan pertanyaan. Dan pada tahap kesimpulan dimana guru memberi penguatan materi ketika menyimpulkan hasil diskusi. Sehingga penerapan pembelajaran inkuiri berbantuan media *puzzle* segita dapat menggerakkan siswa aktif dalam pembelajaran matematika dan memberikan pengalaman nyata kepada siswa yang terlibat secara langsung dalam menemukan sebuah konsep atau pengetahuan sendiri sehingga pembelajaran matematika menjadi bermakna.

Berdasarkan ulasan permasalahan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Geneng 2 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan *Puzzle* Segita Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan segitiga melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segita?

2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam memecahkan masalah melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segita?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan segitiga melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segita pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan segitiga melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segita pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam memecahkan masalah melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segita.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segita pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segita untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi keliling, luas persegi panjang dan luas segitiga.
- b) Menambah pengembangan teori yang dapat dijadikan referensi untuk dikaji lebih mendalam.

- c) Menambah informasi atau referensi dalam memberi jawaban permasalahan proses pembelajaran matematika khususnya kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- d) Menyumbangkan pemikiran inovasi media pembelajaran dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan belajar siswa khususnya materi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi jalan alternatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segitiga serta dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran dan modifikasi media pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan pengembangan program dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

d) Bagi Peneliti

Peneliti dapat pengalaman langsung dan dapat meningkatkan kualitas kemampuan mengajar dan kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah masalah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika dalam

pembelajaran matematika pada materi yang berhubungan dengan keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan segitiga.

2. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Geneng 2 tahun pelajaran 2018/2019.
3. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran matematika keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga pada semester II.

Kompetensi Inti:

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

4. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan *puzzle* segitiga yang dilakukan hanya pada 2 siklus.

F. Definisi Operasional Variabel

Guna memberikan gambaran yang jelas untuk menghindari kesalah pahaman dalam pemaknaan judul penelitian, maka diberi penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut (1) kegiatan orientasi, (2) merumuskan masalah, (3) merumuskan hipotesis, (4) pengumpulan data, (5) menguji hipotesis, dan (6) kesimpulan.

2. Media *Puzzle* Segita

Media *puzzle* adalah permainan edukatif bongkar pasang yang digunakan dengan cara menyusun kepingan-kepingan *puzzle* untuk membentuk suatu bentuk bangun atau gambar. Media *puzzle* digunakan untuk melatih kemampuan berpikir dan kreativitas siswa. Sedangkan media *puzzle* segita merupakan permainan bongkar pasang kepingan *puzzle* (persegi satuan dan segitiga satuan) yang digunakan untuk menyusun sebuah konsep atau pengetahuan rumus keliling dan luas daerah persegi panjang dan segitiga.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematika dengan indikator sebagai berikut (1) memahami masalah, (2) merencanakan strategi pemecahan masalah, (3) melaksanakan strategi yang direncanakan, (3) memeriksa kembali dan menyimpulkan hasil masalah.

4. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan peran aktif yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pengalaman yang dijadikan pengetahuan. Aktivitas belajar siswa terdiri 8 indikator, meliputi: (1) kegiatan visual, (2) kegiatan lisan, (3) kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan menulis, (5) kegiatan menggambar, (6) kegiatan metrik, (7) kegiatan mental, dan (8) kegiatan emosional.

5. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan berbagai kompetensi profesional yang harus dimiliki seorang guru atau pendidik dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. keterampilan mengajar guru terdiri dari 8 indikator, meliputi: (1) keterampilan bertanya, (2) keterampilan memberi penguatan, (3) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, (6) keterampilan

membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, dan (8) keterampilan mengadakan variasi.

